

IMPORTANT: When citing this article, please refer to the print-version:

**Pietraß, M. / R. Funiok: *Mensch und Medien*.
VS Verlag, Wiesbaden: 2010, 47-64.**

Virtuelle Welten, das Problem des Fremdpsychischen und die Entwicklung des moralischen Bewusstseins

Godehard Brüntrup

1. Einleitung

Dieser Beitrag versucht einen Zugang zum Phänomen medial vermittelter virtueller Welten von der Philosophie her. Der hier entwickelte Begriff der Virtualität ist vermutlich für viele Leser zunächst ungewohnt, weil der Begriff der virtuellen Welt einer metaphysischen Analyse unterzogen wird. So soll eine möglichst präzise Grenzziehung zwischen der realen Welt und einer medial vermittelten virtuellen Welt möglich werden, die von geläufigen, mehr pragmatischen Definitionen abweicht. Es handelt sich aber dennoch um die begriffliche Herausarbeitung einer den Lesern und Leserinnen intuitiv vertrauten Unterscheidung von Realität und Virtualität. Der in der Literatur aufzufindende Gedanke, dass die so genannte reale Welt nur eine unter vielen gleichwertigen virtuellen Welten sei, wird deshalb als theoretisches Missverständnis zurückgewiesen. Dies geschieht dadurch, dass gefragt wird, welche intrinsischen Eigenschaften den partikulären Entitäten in einer virtuellen Welt im Vergleich zur realen Welt fehlen. Hintergrund ist eine philosophische Sicht der Welt in der Tradition von Gottfried Wilhelm Leibniz bis Alfred Whitehead, die begründet, dass ein konkretes Einzelding, also das, was man klassisch eine „Substanz“ nannte, nicht allein durch seine funktionale Organisation zu einem von seiner Umwelt abgegrenzten Individuum wird, sondern vor allem dadurch, dass es eine bestimmte erlebte mentale Perspektive auf die Welt hat. Es wird zu zeigen sein, dass die höherstufigen Einzeldinge, wie etwa die Lebewesen, in den virtuellen Welten keine intrinsischen phänomenalen Eigenschaften besitzen und daher gar keine Individuen sind, sondern nur relational-funktionale Simulationen von echten Individuen. Dieser Aspekt der Virtualität wird aus einem sehr spezifischen Grund nicht hinreichend beachtet. Die funktionalistische Betrachtung des Mentalen, die aus methodologischen Gründen zum Standard in der Psychologie wurde, legt diese Verengung des Blickwinkels nahe. Es besteht nämlich eine epistemologische Asymmetrie im Zugang zu phänomenalen Eigenschaften zwischen dem Fall der eigenen Psyche und dem der Psyche anderer Lebewesen. Man nennt diesen Unterschied im Zugang in der Philosophie „das Problem des Fremdpsychischen“. Diese epistemische Asymmetrie ist aber, wie sich herausstellen wird, eine Grundvoraussetzung dafür, dass eine virtuelle Welt überhaupt als eine Quasi-Realität erlebt werden kann. Die Unterschiedenheit von der realen Welt fällt unter der Abstraktion von den Erlebnisperspektiven nämlich gar nicht auf, weil die Erlebnisperspektiven anderer auch in der realen Welt nicht direkt epistemisch zugänglich sind. Man muss aber dennoch von einer Quasi-Realität sprechen, weil es dem Nutzer einer virtuellen Welt, beispielsweise in einem Computerspiel, doch zumindest implizit klar ist, dass die dort agierenden rein virtuellen Individuen nicht über eine Erlebnisperspektive verfügen. Es ist aber in der realen Welt vernünftig anzunehmen, dass ein Wesen, das sich so verhält wie ich, auch eine ähnliche bewusste Innenperspektive hat wie ich. Es handelt sich um einen nicht zwingenden abduktiven Schluss auf die beste Erklärung, der sich in der Praxis bewährt. Die Anerkennung der Erlebnisfähigkeit des anderen und die darauf aufbauende Fähigkeit zur Empathie beruht also auf einem impliziten Schlussverfahren, das wir alle tagtäglich

IMPORTANT: When citing this article, please refer to the print-version:

**Pietraß, M. / R. Funiok: *Mensch und Medien*.
VS Verlag, Wiesbaden: 2010, 47-64.**

anwenden. Wird die pragmatische Bestätigung dieses Schlusses wiederholt unterbrochen, dann verliert er seine intuitive und handlungsleitende Kraft. Dies gilt insbesondere für die Leidensfähigkeit des anderen Wesens und damit die Anerkennung des anderen als Wesen, das moralische Ansprüche an mich stellt. Philosophisch gesehen ist die bedenklichste Konsequenz des Lebens in virtuellen Welten, dass dieser nicht direkt sinnlich gegebene Zusammenhang zwischen Verhalten und Erlebnisperspektive geschwächt wird. Begegnet ein Mensch immer wieder Wesen, die sich zwar funktional verhalten wie empfindende Wesen, von denen man aber rational annehmen kann, dass sie nichts empfinden, dann verliert genau derjenige Schluss auf die beste Erklärung seine Kraft, der die Grundlage unserer natürlichen moralischen Einstellung ist: die Anerkennung des Anspruches, den der andere als empfindungsfähiges Wesen an mich stellt.

2. Virtualität

Beginnen wir die Untersuchung der Virtualität mit einem Gedankenexperiment, das der Philosoph Peter Unger (2006, S. 3ff.) in einer Auseinandersetzung mit dem modernen Begriff des Physischen entwickelt hat. Stellen wir uns eine ganz einfache Welt vor, die aus einer Anzahl von elementaren Partikeln besteht, die sich gemäß der in dieser Welt geltenden Gesetze der Mechanik durch den leeren Raum bewegen. Wir nennen sie die Partikelwelt. Veranschaulichen wir uns diese Welt in einem Modell, so zeichnen wir vor unserem geistigen Auge jedes Elementarteilchen als einen kleinen Kreis, der sich gesetzmäßig durch eine umgrenzte Fläche bewegt, die den leeren Raum darstellt. Zwischen den einzelnen Elementarteilchen gibt es eine Vielzahl von Relationen und Wechselwirkungen, die man sich beliebig komplex ausmalen kann. Wichtig ist für das Gedankenexperiment, dass man die Kreise, welche die Elementarteilchen darstellen, nicht farblich ausfüllt, um sie vom leeren Raum qualitativ abzusetzen. Sie sind allein durch ihre Extension im Raum abgesetzt. Stellen wir uns nun eine ganz andere Welt vor, die wir die Plenumswelt nennen. In ihr gibt es statt eines leeren Raumes ein gefülltes Plenum, in welchem sich leere Blasen befinden. Nehmen wir nun auch an, dass jedem Elementarteilchen in der Partikelwelt eine Blase in der Plenumswelt entspricht und dass die gesetzmäßige Dynamik in der Zeit in der Partikelwelt auch in der Plenumswelt gilt. Die Plenumswelt bildet also die Partikelwelt isomorph ab. Bei unserer veranschaulichenden Modellvorstellung können wir aber gar nicht von einer isomorphen Abbildung sprechen. Die beiden Welten sind ununterscheidbar! Nur wenn wir den Partikeln oder Blasen intrinsische Qualitäten wie zum Beispiel chromatische Eigenschaften der Färbung zuschreiben, können wir die beiden Modelle unterscheiden. Wir stellen uns etwa die Partikel etwas dunkler vor als den leeren Raum, die Blasen etwas heller als das Plenum. Die Pointe des Gedankenexperimentes war aber, dass in unserer Modellvorstellung solche intrinsischen qualitativen Differenzen nicht erlaubt sind, sondern nur rein abstrakt geometrische und funktional-relationale Differenzierungen, die sich mathematisch spezifizieren lassen müssen, wenn wir die Dynamik der Modellwelten in der Zeit beschreiben wollen. Unter intrinsischen Eigenschaften werden hier solche verstanden, die eine Entität auch dann noch hätte, wenn sie alleine im Universum existierte. Ein klares Beispiel für intrinsische Eigenschaften sind mentale Erlebnisgehalte. Ich könnte alle meine Erlebnisgehalte auch dann noch besitzen, wenn ich mir, gemäß des kartesischen Zweifels, die ganze materielle Außenwelt nur erträumte, sie also gar nicht existierte. Ähnlich wie im Denken der Physik kennen unsere Modellwelten keine intrinsischen qualitativen Eigenschaften wie Farben oder gar das erwähnte bewusste Erleben. Die Modellwelt enthält also nur sogenannte primäre Eigenschaften wie Ausdehnung im Raum, die sekundären Eigenschaften, wie beispielsweise die Farben, hatte die

IMPORTANT: When citing this article, please refer to the print-version:

**Pietraß, M. / R. Funiok: *Mensch und Medien*.
VS Verlag, Wiesbaden: 2010, 47-64.**

Philosophie der Moderne aus der physischen Welt verbannt, und in das Auge des Betrachters verlagert. Man muss dann konstatieren, dass man unter dieser Voraussetzung, d. h. in unserer Modellontologie, zwischen der Partikelwelt und der Plenumswelt nicht unterscheiden kann. In der rein formalen Hinsicht, die wir methodisch gewählt haben, sind sie ununterscheidbar. Wenn diese Analyse korrekt ist, dann ergibt sich eine weitreichende Konsequenz: Der ganze moderne Materiebegriff ist einer, der von sekundären Qualitäten wie Farbe oder Klang vollständig entleert ist. Die Natur der physischen Dinge wird nur in Modi der Ausdehnung wie Form, Größe und Bewegung beschrieben. Ein Gedanke, den bereits David Hume (1886, IV, iv, S. 512f) trotz seines Empirismus kritisch hinterfragt hatte. Es fragt sich, ob hier nicht gewisse intrinsische Eigenschaften durch einen Abstraktionsprozess übersehen wurden. Ein formales Modell der Wirklichkeit, das die relationalen und funktionalen Zusammenhänge korrekt abbildet, kann nämlich gewisse intrinsische Eigenschaften, wie beispielsweise das bewusste Erleben, nicht fassen. Das Bild der Wirklichkeit bleibt unvollständig.

Wenn man dieses Modell dann für die konkrete Wirklichkeit selbst hält, begeht man den Fehlschluss, den Whitehead die „fallacy of misplaced concreteness“ genannt hat (1997, S. 51). Man hält eine Abstraktion, die von bestimmten intrinsischen Eigenschaften absieht, für die konkrete Wirklichkeit selbst. Bertrand Russell hat in seinem Werk „The Analysis of Matter“ (1927) argumentiert, dass die Physik nichts anderes als die formalen, mathematischen Eigenschaften der Materie erfassen kann (S. 240 u. 402). Was die intrinsische Natur der Materie ausmache, sei eine ganz andere Frage. Manchmal spekulierte er, dass es uns nur im Falle unseres eigenen Bewusstseins gelänge, die intrinsischen Eigenschaften der Materie zu erfassen. Das bewusste Erleben enthüllt also die Seite der Natur, über welche die Physik aus methodisch bedingter Abstraktion schweigen muss. Das ist ein Punkt, auf den weiter unten noch genauer einzugehen sein wird. Manchmal zog Russell es vor, in Bezug auf die intrinsischen Eigenschaften der physischen Welt agnostisch zu bleiben. Diese spekulativen Fragen können wir im vorliegenden Kontext unbeantwortet lassen. Naiv wäre es aber in jedem Falle zu meinen, die formale Beschreibung aller Relationen und Wechselwirkungen enthülle schon die ganze Wirklichkeit, selbst wenn diese Beschreibung die Dynamik der Wirklichkeit isomorph abbilden kann.

Und damit ist das Thema der „virtual reality“ direkt angesprochen. Im Englischen bedeutet „virtual“ umgangssprachlich so viel wie „fast“, „nahezu“. Wenn die Kinder bei einer langen Autofahrt auf der Rückbank quängelnd fragen „Are we there yet?“, werden die Eltern beruhigend antworten „We are virtually there“: „Sind wir endlich da?“. – „Wir sind so gut wie da, wir sind fast da.“ Die virtuelle Realität ist also eine Fast-Realität, eine, die ziemlich nahe herankommt an die Realität, aber eben noch nicht ganz. Die entscheidende Frage ist jene danach, was genau fehlt. Nehmen wir den prototypischen Fall der virtuellen Realität: einen hochentwickelten Flugsimulator, wie er von den Fluggesellschaften zur Ausbildung von Piloten benutzt wird. Im Idealfall haben wir hier eine isomorphe Abbildung der Realität. Die Maßverhältnisse der Relationen im Raum werden exakt bewahrt, die Wechselwirkungen zwischen den Objekten entwickeln sich dynamisch in der Zeit exakt so wie auch in der Wirklichkeit. Sogar Eigenschaften, die auf den ersten Blick intrinsisch und nicht relational zu sein scheinen, werden in die virtuelle Welt hinübergerettet. Zum Beispiel die Masse des Flugzeugs, die sich etwa in der Wechselwirkung mit dem von den Triebkräften des Flugzeuges verursachten Vortriebs auch in der virtuellen Welt kausal auswirkt. Ob die Masse eines physischen Objekts aber überhaupt eine intrinsische Eigenschaft darstellt, die das Objekt unabhängig von allen anderen Objekten besitzt, ist mehr als fraglich. Relativistisch betrachtet ist die Masse keine intrinsische Eigenschaft mehr und auch quantenmechanisch wird Masse heute mit dem Higgs-Mechanismus, also relational, erklärt. Die gesamte physische Welt, wie sie von den Wissen-

IMPORTANT: When citing this article, please refer to the print-version:

**Pietraß, M. / R. Funiok: *Mensch und Medien*.
VS Verlag, Wiesbaden: 2010, 47-64.**

schaften beschrieben wird, ist ein komplexes Geflecht von Relationen, deren Dynamik durch die Zeit formal durch Differentialgleichungen beschrieben werden kann. Alles, was so beschrieben werden kann, lässt sich auch in der virtuellen Realität abbilden. Das mag überraschen. Man könnte meinen, ein virtueller Seitenwind habe nicht dieselben kausalen Kräfte wie ein realer Seitenwind, sonst würde die ganze Anlage ja eventuell umstürzen. Aber das ist, jedenfalls so oberflächlich formuliert, ein Fehlschluss, denn der virtuelle Seitenwind interagiert nur mit virtuellen Objekten und nicht mit realen Objekten. Und in der virtuellen Welt vermag er mühelos ganze Flugzeuge zu bewegen. Dennoch ist diese Kritik einem wesentlichen Punkt auf der Spur. Nehmen wir die gut bestätigte und höchst plausible These an, die Entitäten der realen physischen Welt seien aus Elementarteilchen zusammengesetzt. Ein Flugzeug eines bestimmten Typs ist aus einer bestimmten Menge von Elementarteilchen spezifischer Art (je nach seiner chemischen Zusammensetzung) aufgebaut. Ein Flugzeug desselben Typs im Simulator ist aus einer völlig anderen Zahl anderer Elementarteilchen zusammengesetzt, denn es ist ja ein Zustand im Speicher eines Rechners, oder ein Bild auf einem Bildschirm. So betrachtet verliert die Idee, dass die virtuelle Welt auch nur in die Nähe der realen Welt käme, plötzlich ihren metaphysischen Rückhalt. Wenn komplexere Strukturen in der Welt konstituiert werden durch die einfachen Bausteine, die in sie eingehen, dann haben die Entitäten in der virtuellen Welt sehr wenig zu tun mit denen in der realen Welt. Die Ähnlichkeit oder gar Isomorphie ist nur durch einen erheblichen Abstraktionsprozess zu erkennen, der mit guten Gründen wesentliche Aspekte vernachlässigt, genau wie in der eingangs beschriebenen formalen Beschreibung der Partikel- und der Plenumswelt. Die formale Struktur allein sagt noch nicht alles darüber aus, um welche Welt es sich handelt. Es fehlen weitere Bestimmungen. Jede formale Struktur braucht nämlich in der Welt einen Träger, um konkret existieren zu können. Dieser in der Philosophie seit Aristoteles bekannte Gedanke wurde in der Diskussion um die künstliche Intelligenz in anderer Form wieder diskutiert (Haugeland 1993, S. 63). Betrachten wir als Beispiel eine rein formale Struktur wie ein Schachspiel: Es besteht aus zirkulär interdependenten Figuren: Bauern, Springern, Königen etc. Jeder Figurentyp ist genau definiert durch die Züge, die er im Spiel als Ganzes durchführen darf. Ohne den Kontext des Spiels könnte keiner dieser Typen existieren. Überraschend ist aber, dass umgekehrt auch Folgendes gilt: Ohne diese einzelnen Typen könnte das Spiel als Ganzes nicht existieren. Wir haben hier eine zirkuläre Struktur vorliegen. Jeder Teil des Spiels setzt das ganze Spiel voraus, das ganze Spiel setzt jeden Teil voraus. Warum ist diese Zirkularität harmlos? Wie können wir unter diesen Bedingungen überhaupt konkrete Schachspiele – sei es auf einem Brett oder auf einem Bildschirm – spielen? Der Grund dafür liegt darin, dass jede konkrete Implementierung des Schachspiels auf der formalen Struktur gegenüber externen Entitäten beruht, die Stück für Stück das Spiel einführen. Man hat zum Beispiel verschiedene, unterscheidbare physische Objekte, die Figuren, die für die einzelnen Typen stehen. Man hat ein Schachbrett, das eine bestimmte Position im Raum relativ zu den Spielern einnimmt. Wenn das Schachspiel auf einem Computer stattfindet, dann gibt es innerhalb des Computers bestimmte physische Zustände, die, weil sie extrinsisch gegenüber der logischen Struktur sind, dem Spiel eine Realisierung, einen Platz in der Realität geben. Die formale Struktur braucht einen Träger, der gegenüber der kategorialen Natur der formalen Struktur extern ist. Die kategoriale Natur des Trägers ist aber im Falle des Schachspiels auf einem Holzbrett und dem des Schachspiels auf einem Computerbildschirm verschieden. Das ist ein entscheidender Punkt. Man darf nicht von formaler Isomorphie auf reale Ununterscheidbarkeit schließen. Man findet nun in jeder Wissenschaft solche nahezu abgeschlossenen Systeme zirkulär interdependenter Begrifflichkeit. Dass dies harmlos ist, liegt darin, dass es für jede funktionale Begrifflichkeit einer Wissenschaft eine externe Ebene gibt, die intern so strukturiert ist, dass durch sie die formale Beschreibung in der Wirklichkeit verankert

IMPORTANT: When citing this article, please refer to the print-version:

**Pietraß, M. / R. Funiok: *Mensch und Medien*.
VS Verlag, Wiesbaden: 2010, 47-64.**

wird. Normalerweise geschieht das dadurch, dass man eine Ebene tiefer geht: z. B. vom Computerprogramm zur Hardware, von der biologischen Ebene zur Ebene der molekularen Biochemie. Jede funktionalistische Beschreibungsebene verlangt eine Ebene der Realisierung (Instantiierung). Wenn aber die physikalische Ebene die letzte, fundamentale Ebene ist, dann gibt es für sie keine Träger. Man könnte nun behaupten, dass es immer feinere physikalische Ebenen gibt und man nie an ein Ende kommt. Das widerspricht aber der etablierten Auffassung, dass das Planck'sche Wirkungsquantum dem Aufteilen der physikalischen Wirklichkeit in immer kleinere Bausteine eine Grenze setzt. Wir sind also wieder bei der Frage Russells angelangt, ob es unbekannte rein intrinsische Eigenschaften der physischen Welt gibt. Das ist ein tiefes philosophisches Problem, dem wir an dieser Stelle nicht weiter nachgehen müssen (vgl. dazu Brüntrup 2009). Die einzigen rein intrinsischen Eigenschaften, die wir kennen, also Eigenschaften, die gegenüber absolut jeder funktional beschriebenen Realität extern bleiben, sind die phänomenalen Gehalte des bewussten Erlebens. Philosophen sprechen von den „Qualia“. Genau sie sind es, die für das Problem der virtuellen Realität die zentrale Rolle spielen, weil sie genau diejenigen Eigenschaften sind, die von einem rein formalen Modell prinzipiell nicht erfasst werden. Qualia sind daher ideale Kandidaten, um zu erläutern, warum eine virtuelle Welt in der Tat nur fast so ist wie die reale Welt; warum der virtuellen Welt etwas fehlt.

Um diesen Gedanken näher zu erläutern, muss man zunächst zwei Begriffe des Mentalen unterscheiden: den funktionalen Begriff des Mentalen und den qualitativen Begriff des Mentalen. Das Computermodell des Mentalen, der Geist als Software auf der Hardware des Gehirns, ist das klassische Beispiel für eine rein funktionale Bestimmung des Mentalen (Brüntrup 2004). Bestimmte mentale Vorgänge lassen sich in der Tat sehr gut funktional erfassen, dazu gehören Lernen und Erinnerung. Man kann ein System, das lernt oder sich erinnert, beschreiben, ohne sich jemals auf das bewusste Erleben beziehen zu müssen. Man kann sich beispielsweise einen hochkomplexen Roboter vorstellen, der sich nicht nur in der Welt orientieren kann, sondern auch aus Erfahrung lernt. Ein mit entsprechenden Lernalgorithmen ausgestattetes neuronales Netz wurde auf seiner Hardware implementiert und erlaubt ihm, kausale Spuren seiner Umweltinteraktionen so abzuspeichern, dass sein Verhalten sich schrittweise immer besser auch an wechselnde Umweltbedingungen anpasst. Trotzdem kann dieser Roboter ein – wie die Philosophen sagen – „metaphysischer Zombie“ sein: Er erlebt absolut nichts, er hat kein bewusstes Erleben. Selbst ein mentaler Zustand wie Schmerz kann funktional beschrieben werden. Er wird durch bestimmte äußere Einflüsse verursacht, verursacht dann intern Wünsche und Überzeugungen und natürlich auch äußerlich wahrnehmbar ein bestimmtes Schmerzverhalten. In diesem Sinne kann ein bestimmter Schmerz über seine kausale Rolle, seine Einbettung in das kausale Netzwerk der Welt definiert werden. Eine klaffende Wunde kann in uns die Überzeugung hervorrufen, sofort einen Arzt aufsuchen zu müssen und wir machen uns mit verzerrtem Gesicht und humpelnden Schritten auf den Weg zum Telefon. Dieser relationale Aspekt bestimmt aber nicht allein, was Schmerz ist. Wenn man an den hochkomplexen Roboter denkt, kann man sich sogar vorstellen, dass die kausale Rolle von Schmerz durch einen seiner Programmmzustände realisiert wird, ohne dass der Roboter allerdings irgendetwas erlebt. Er kann auf eine äußere Beschädigung mit internen Zuständen reagieren, die ihn ein Reparaturwerk aufsuchen lassen. Er kann sogar reflexartig die Roboterhände von einer heißen Oberfläche zurückschnellen lassen, ohne jemals einen Schmerz gefühlt zu haben. Schmerz hat also einen qualitativen Erlebnisgehalt, der begrifflich zu trennen ist von der kausal-funktionalen Rolle, die Schmerz in der Welt einnimmt. Die qualitativen Gehalte des Erlebens sind intrinsische Eigenschaften, die unabhängig sind von bestimmten funktionalen Rollen. Dieser qualitative Aspekt ist aber wesentlich. Er definiert letztlich, was Schmerz oder ein anderer

IMPORTANT: When citing this article, please refer to the print-version:

**Pietraß, M. / R. Funiok: *Mensch und Medien*.
VS Verlag, Wiesbaden: 2010, 47-64.**

Erlebnisgehalt ist. Etwas, was sich anfühlt wie Schmerz, ist Schmerz, auch wenn es ganz anders realisiert oder funktional eingebettet ist als „normaler“ Schmerz. Ein Wesen aus einer anderen Galaxie kann sich in seinem physischen Aufbau stark von uns unterscheiden und trotzdem Schmerz empfinden. Ein Superspartaner, der sich Schmerz nie in seinem Verhalten anmerken lässt, kann trotzdem Schmerz empfinden. Man muss daher die funktional-relationale Bestimmung des Mentalen unterscheiden von der intrinsisch-qualitativen.

Eine Modellierung des Mentalen in seiner funktional-relationalen Einbettung in die Welt kann idealer Weise sogar isomorph gelingen. Aber damit ist noch nichts darüber gesagt, ob auch die intrinsischen Eigenschaften der Welt in das Modell eingegangen sind. Mit anderen Worten: Es ist möglich, Modelle der Wirklichkeit zu schaffen, in denen sich Wesen genauso verhalten als hätten sie Schmerzen, in Wirklichkeit aber gar keine Schmerzen haben, weil die intrinsischen, qualitativen mentalen Eigenschaften in diesen Welten fehlen oder aber nicht intensiv genug entwickelt sind, weil es in diesen Modellen gar keine höherstufigen Individuen mit einem reichen mentalen Innenleben gibt. Ein Computerspiel oder eine Computersimulation ist ein solches Modell. In ihm gibt es keine höherstufigen Individuen wie Tiere oder Menschen. Es gibt nur Elementarteilchen, die auf dem Bildschirm ein Muster erzeugen, so dass eine gewisse Ähnlichkeit mit den geometrischen Eigenschaften von höheren Individuen, ihrer Form und Gestalt und ihrer funktionalen und relationalen Einbettung in der Welt gegeben ist. Die intrinsischen Eigenschaften höherstufiger Individuen, das ist vor allem die reiche innere Erlebnisperspektive, existieren aber in der virtuellen Welt nicht. Kein rein virtuelles Wesen in einem Computerspiel erlebt irgendetwas. Es verhält sich, als ob es etwas erlebte. Damit haben wir einen zentralen Punkt erreicht, um zu verstehen, was eine virtuelle Welt ist. Sie ist nur fast eine reale Welt, nur virtually eine reale Welt, weil ihr bestimmte intrinsische Eigenschaften fehlen, obwohl alle funktionalen Abläufe mit großer Ähnlichkeit abgebildet sind. Dies gilt insbesondere für die intrinsischen Eigenschaften des phänomenalen Erlebens. Da es in den virtuellen Welten keine höherstufigen Individuen gibt, sondern nur simple Elementarteilchen, die so angeordnet sind, dass gewisse Strukturähnlichkeiten mit höheren Individuen entstehen, gibt es in der virtuellen Welt keine Erlebnisperspektive. Im vorliegenden Kontext soll aus Gründen, die nach und nach noch deutlicher werden, mit dieser Charakterisierung der virtuellen Welt gearbeitet werden.

Damit ist ein relativ eng umgrenzter Begriff der virtuellen Welt Grundlage der Argumentation; einer, den viele vielleicht für zu eng halten werden. Könnte man nicht auch sagen, dass sich Menschen in einer Internet-Kommunität in einem virtuellen Raum treffen statt in einem realen Raum, wie zum Beispiel dem Nebenzimmer einer Gaststätte? Diesem Vorschlag fehlt aber die erforderliche begriffliche Schärfe. Dann haben sich nämlich auch die Steinzeitmenschen, die durch Trommeln über weite Entfernungen kommuniziert haben, einen virtuellen Raum geschaffen. Das Internet ist nur ein Ensemble von hochtechnologischen „Trommeln“, die statt mit Schallwellen mit elektromagnetischen Wellen arbeiten. Außerdem sind natürlich die Ausdrucksmöglichkeiten nuancierter, reicher, und Information kann gespeichert werden. Es sind auch die Kommunikationsmöglichkeiten, die Bandbreite möglichen Rollenverhaltens und die Plastizität des sozialen Gefüges größer geworden. Aber dennoch ist das Internet zunächst ein Kommunikationsmedium zwischen natürlichen Individuen. Solange es jedenfalls als ein Kommunikationsmedium zwischen natürlichen Individuen benutzt wird, bleibt es unverständlich, warum man allein dadurch schon von einer virtuellen Realität sprechen sollte, nur weil hier komplexe digitale Informationsverarbeitung vorliegt. Der Aspekt der Virtualität kommt erst in dem Maße buchstäblich „ins Spiel“, wenn im Computer Figuren auftauchen, die bloße Simulationen echter Individuen sind, beispielsweise in Spielen.

IMPORTANT: When citing this article, please refer to the print-version:

**Pietraß, M. / R. Funiok: *Mensch und Medien*.
VS Verlag, Wiesbaden: 2010, 47-64.**

Man kann den Punkt, um den es hier geht, auch am Film „Matrix“ der Brüder Wachowski deutlich machen. Nach der gängigen Interpretation ist die Matrix eine virtuelle Welt. Aber dieser Gedanke ist sehr problematisch. Die Matrix ist gerade keine virtuelle Welt in dem hier entwickelten Sinne, denn wer in der Matrix stirbt, stirbt auch in der Realität. Warum das so ist, wird an keinem Punkt des Films wirklich überzeugend erklärt, aber man sieht sofort ein, dass der Film seine Dramatik komplett verlieren würde, wenn nicht die Wesen in der Matrix fest mit dem Schicksal realer Wesen verbunden wären. Wäre die Matrix eine reine Simulation, eben eine rein virtuelle Welt, dann wäre der Tod eines ihrer Bewohner letztlich ohne wirkliche ontologische Signifikanz für ein natürliches Individuum. Es wäre kein echtes Individuum untergegangen, sondern nur die Simulation eines Individuums. Aber ganz abgesehen von dieser Eigentümlichkeit der Geschichte gibt es im Film Matrix nicht zwei gleichberechtigte Welten, sondern nur eine reale Welt, in der sich die Bewohner systematisch über vieles irren, weil ihre Erkenntnisorgane, ihre Gehirne, auf andere Weise kausal in die Welt eingebettet sind, als es ihrer evolutionär entstandenen funktionalen Rolle entspricht. In dem Film Matrix gibt es höherstufige Individuen mit einer reichen Innenperspektive. Sie befinden sich in einer Nährlösung und sind an Schläuche angeschlossen. Sie täuschen sich allerdings über eine Menge ihrer Eigenschaften, wie zum Beispiel das Aussehen ihrer Körper und ihre Lokalisation im Raume. Es ist ja nichts anderes als das alte kartesische Bild des *genius malignus* in moderner Form: eine systematische Täuschung der in dieser Welt lebenden Individuen. Aber durch systematische Täuschung entsteht nicht neben der realen Welt eine zweite gleichberechtigte Welt, dann wäre die durch Täuschung vorgestellte Welt real, wären die Gedanken über sie nicht mehr falsch, sondern wahr. Die Menschen in der Matrix lebten dann nicht mehr in einer illusionären Welt, aus der sie befreit werden müssten. Es ist die Pointe einer Illusion, gerade nicht die Realität zu treffen. Wenn Agent Smith nur ein Programm in der Maschine ist, dann ist er eben kein echtes Individuum wie Neo oder Morpheus, weil ihm eine bewusste phänomenale Innenperspektive fehlt.

3. Das Problem des Fremdpsychischen

Eine unserer am tiefsten verwurzelten Überzeugungen ist, dass die anderen Menschen ähnliche bewusste Empfindungen haben wie ich selbst. Wie gewinnt man diese Überzeugung und wie lässt sie sich rechtfertigen? Man gewinnt diese Überzeugung nicht dadurch, dass man einen wie auch immer gearteten Zugang zu den bewussten Zuständen der anderen erlebenden Wesen hat. Hier besteht eine eigentümlich epistemische Asymmetrie zwischen der Selbsterfahrung und der Erfahrung der Außenwelt. Der radikale kartesische Zweifel macht dies deutlich. Es ist nicht widersprüchlich anzunehmen, dass ich mich über die Existenz aller anderen bewussten Erlebnisperspektiven täusche, dass ich die ganze Welt inklusive all ihrer erlebenden Wesen nur träume. Aber ich kann nicht ohne Widerspruch denken, dass ich mich selbst darüber täusche, ein mit Bewusstsein ausgestattetes Wesen, eine *res cogitans*, zu sein. Wenn die Eigenschaften des phänomenalen Erlebens zu den intrinsischen Eigenschaften von natürlichen Individuen, zumindest den höherstufigen, gehören, dann befinden wir uns in der misslichen Lage, dass wir kein Erkenntnisorgan haben, um diese bei Anderen direkt zu erkennen. Einzig bei uns selbst ist uns der Strom des Bewusstseins unmittelbar gegeben. Die epistemische Asymmetrie wird auch durch das bekannte Gedankenexperiment der perfekten Neuropsychologin verdeutlicht. Nehmen wir an, eine Hirnforscherin kenne alle kausalen Mechanismen im Gehirn lückenlos, sie hat also ein vollkommenes Wissen über die physiologischen Tatsachen im Gehirn. Auf dem Gebiet der Hirnforschung ist sie *ex hypothesi* allwissend und kann nichts mehr dazulernen. Nehmen wir weiter

IMPORTANT: When citing this article, please refer to the print-version:

**Pietraß, M. / R. Funiok: *Mensch und Medien*.
VS Verlag, Wiesbaden: 2010, 47-64.**

an, dass diese Hirnforscherin in einer Schwarz-Weiß-Welt lebt und niemals eine Farbe gesehen hat. Wenn sie nun ihre Schwarz-Weiß-Welt verlässt und zum ersten Male eine Farbe sieht, hat sie dann etwas Neues gelernt? Sie scheint gelernt zu haben, wie es sich anfühlt, Farben zu sehen. Das wusste sie vorher nicht. Sie hat zumindest die Welt auf eine neue Weise kennengelernt, einen Zugang eröffnet bekommen, der ihr bisher verschlossen war. Kein noch so genaues Studium des Gehirns erschließt den Zugang zu den intrinsisch phänomenalen Eigenschaften eines erlebenden Wesens. Selbst das komplette Wissen um das Fledermaushirn ermöglicht uns nicht zu wissen, wie es sich anfühlt, eine Fledermaus zu sein. Mehr noch: Selbst wenn wir die Gefühle eines anderen Wesens oder einer anderen Person doch irgendwie „wahrnehmen“ könnten, dann könnte ich sie nur als meine eigenen empathischen Gefühle und nicht als Gefühle des Anderen wahrnehmen.

Wenn wir zu dem zu Anfang eingeführten Gedankenexperiment der Partikelwelt und der Plenumswelt zurückkehren, so kann man jetzt analog feststellen, dass die Weise, wie unsere Sinnesorgane uns die Außenwelt präsentieren, völlig neutral gegenüber der Frage ist, ob die Wesen, denen wir begegnen, intrinsische Erlebnisperspektiven haben oder nicht. Die Sinne liefern uns also eine Abstraktion der Realität. Es kann sein, dass die wahrgenommenen Wesen eine intrinsische Erlebnisperspektive haben, es könnte aber auch sein, dass sie gar nichts erleben, sondern nur eine Art von Roboter, eben metaphysische Zombies, sind. Wir erleben die Welt so, dass sie uns außer im Falle unseres eigenen Bewusstseins die intrinsischen phänomenalen Eigenschaften nicht enthüllt. Dies ist ein entscheidender Grund, warum virtuelle Welten, in denen höherstufige Individuen vorkommen, überhaupt als real erlebt werden können. Sie unterscheiden sich nämlich in der Weise, wie sie uns empirisch gegeben sind, idealer Weise nicht von der realen Welt. Weder in der realen Welt noch in einer virtuellen Welt können wir die intrinsischen Erlebnisgehalte anderer Wesen direkt wahrnehmen. Die reale und die virtuelle Welt sind funktional äquivalent, jedenfalls wenn die virtuelle Welt die reale Welt isomorph abbildet. Dennoch besteht zwischen der realen Welt und der virtuellen Welt ein fundamentaler Unterschied, wenn die hier entwickelte Metaphysik korrekt ist. In der virtuellen Welt gibt es keine Individuen mit Erlebnisperspektiven. Es mag etwa bei einem interaktiven Computerspiel im Hintergrund Individuen mit Erlebnisperspektiven geben (die Mitspieler), aber die sind mir sinnlich nicht direkt gegeben. Die virtuellen Individuen als virtuelle Individuen erleben nichts. Sie sind ja keine realen höherstufigen Individuen, sondern nur eine Anordnung von Elementarteilchen, die gewisse räumliche und funktionale Eigenschaften von höherstufigen Individuen abbilden. In einem Spiel ohne reale Mitspieler hat man es dann nur noch mit Simulationen von Individuen zu tun. Dieses Spiel findet in diesem Sinne vollständig in einer virtuellen Welt statt. Wenn die Simulation aber gut genug gemacht ist, unterscheidet sie sich kaum von der sinnlichen Wahrnehmung der realen Welt. Funktionale Äquivalenz ist ja die Pointe einer Computersimulation. Weil uns in der realen Welt die intrinsischen phänomenalen Eigenschaften ebenfalls nicht direkt gegeben sind, kann die nahezu perfekte Illusion der Virtualität gelingen.

Wenn die reale Welt unserer durch die Sinne vermittelten Beobachtung aber gewisse Eigenschaften wie die des phänomenalen Erlebens nicht zugänglich macht, dann fragt sich, wie wir trotzdem zu der begründeten Überzeugung gelangen, dass andere Wesen, die sich so verhalten wie ich selbst, ebenso mit einer bewussten Innenperspektive ausgestattet seien. Das ist eine vieldiskutierte und sehr schwierige Frage. Es soll hier die These vertreten werden, dass es sich um einen Schluss auf die beste Erklärung handelt. Ein Schluss auf die beste Erklärung liegt dann vor, wenn eine Erklärung unter einer Anzahl von Konkurrenten die Beste zu sein scheint. Eine deduktive Erklärung leitet eine Konsequenz b aus einer Annahme a ab. Eine induktive Erklärung schließt von mehreren Fällen von a und b zur gleichen Zeit auf einen universellen Zusammenhang der Art „a impliziert b“. Ein solches induktives Element liegt hier auch vor, da man von der eigenen Erfahrung auf alle

IMPORTANT: When citing this article, please refer to the print-version:

**Pietraß, M. / R. Funiok: *Mensch und Medien*.
VS Verlag, Wiesbaden: 2010, 47-64.**

anderen Fälle schließt. Allerdings hat man nur den einen einzigen Fall des eigenen Bewusstseins als Grundlage des induktiven Schlusses. Man sollte daher besser von einem abduktiven Schluss sprechen, wo a als eine Erklärung von b angenommen wird. Da es aber mehrere Erklärungen für b gibt, handelt es sich bei dieser Schlussfigur strikt genommen um einen logischen Fehlschluss. Es wird aber den philosophisch kritischen Leser nicht überraschen oder gar beunruhigen, dass sich unsere fundamentalen metaphysischen Überzeugungen wie etwa die Existenz der Außenwelt, die Realität der Vergangenheit oder auch die Existenz anderer bewusster Wesen nicht logisch (und schon gar nicht empirisch) beweisen lassen. Wann gilt eine Erklärung nun als gut? Diese Frage muss vorab beantwortet werden, will man die beste Erklärung in einem konkreten Fall bestimmen. Eine Erklärung ist dann besonders gut, wenn sie gleichzeitig einfach und kraftvoll ist. Sie sollte also ohne komplizierte theoretische Zusatzannahmen einen möglichst großen Phänomenbereich verständlich machen. Die Annahme, dass andere Personen und Lebewesen, deren Verhalten meinem eigenen Verhalten in relevanter Hinsicht ähnelt, über eine ebensolche bewusste Innenperspektive verfügen wie ich, ist eine solche einfache und kraftvolle Erklärung par excellence. Ein solcher abduktiver Schluss ist – wie erwähnt – nie zwingend, denn er beruht immer auf einer subjektiven Einschätzung dessen, was eine gute Erklärung ist. Schon Voltaire hatte darauf hingewiesen, dass zudem eine ungeprüfte Annahme vorausgesetzt wird; nämlich die, dass unsere Welt so beschaffen ist, dass in ihr epistemisch gute Erklärungen wahr sind und epistemisch weniger gute Erklärungen (weil z.B. weniger einfach) falsch sind. Woher wissen wir das? Aber lassen wir das auf sich beruhen. Um den Bogen des Gedankengangs zu schließen, müssen wir abschließend zur Frage der Genese des moralischen Bewusstseins übergehen.

4. Die Entwicklung des moralischen Bewusstseins

Auch dieser Frage soll hier aus rein philosophischer, nicht aus evolutionsbiologischer, entwicklungspsychologischer oder soziologischer Perspektive nachgegangen werden. Der philosophisch zentrale Punkt in der Entwicklung des moralischen Bewusstseins liegt in einer Anerkennung. Moralisches Empfinden und Urteilen hängen davon ab, dass man ein anderes Wesen als ein solches anerkennt, das einen sittlichen Anspruch an mich stellen kann. Der fundamentale Grund dafür, dass ein anderes Wesen, sei es Tier oder Mensch, einen sittlichen Anspruch an mich stellen kann, liegt nun darin, dass es empfindungsfähig ist. Ein Wesen, das sich wie ein Mensch verhielte, aber keine phänomenalen mentalen Zustände hätte, also ein empfindungsloser menschenähnlicher Roboter, stellt keinen sittlichen Anspruch an mich. Man kann ihn behandeln wie eine Sache. Ein Tier, das nicht in kartesischer Tradition als Maschine, sondern als empfindungsfähiges Wesen betrachtet wird, ist hingegen genau deshalb keine bloße Sache und stellt daher auch einen moralischen Anspruch, selbst wenn es keine Person ist. Woher weiß man, dass das Tier und auch der andere Mensch etwas empfinden? Wir haben nichts anderes als den weiter oben erwähnten Schluss auf die beste Erklärung. Die Anerkennung des Fremdpsychischen, die Anerkennung von anderen Wesen als solche, die mit Bewusstsein ausgestattet sind, beruht auf dem Schluss auf die beste Erklärung. Damit ruht aber eine wesentliche Säule der Sittlichkeit und der Moral, unsere natürliche moralische Einstellung, auf genau diesem Schluss auf die beste Erklärung. Sollte dieser Schluss in seiner Stärke, das heißt in seiner universellen Anwendbarkeit, fraglich werden, so würde das Fundament unserer natürlichen moralischen Einstellung ebenso unterminiert werden.

Und damit ist nach langer Vorrede der eigentliche Punkt dieser Darlegung endlich erreicht. Die philosophisch brisante Frage ist, ob das Leben in virtuellen Welten, in denen empfindungslose

IMPORTANT: When citing this article, please refer to the print-version:

**Pietraß, M. / R. Funiok: *Mensch und Medien*.
VS Verlag, Wiesbaden: 2010, 47-64.**

Simulationen, die sich verhalten wie Tiere oder Menschen und von ihnen zunehmend ununterscheidbar werden, aber eben nicht mit Bewusstsein ausgestattet sind, die intuitive Kraft des Schlusses auf die beste Erklärung und damit die natürliche moralische Einstellung unterminiert. Der Film mag hier als Übergangsfall aufschlussreich sein. Hier treten zwar echte Individuen auf, aber ihre psychische Innenwelt ist meist bereits simuliert (außer im Dokumentarfilm). Ein guter Schauspieler ist eben jemand, der bestimmte intrinsische phänomenale Zustände wie beispielsweise Schmerz funktional im Verhalten gut vorspiegeln kann. Wer sich zunehmend in einer Welt von TV-Serien zuhause fühlt, hat es daher schon in Ansätzen mit einer Pseudowelt zu tun, deren Bewohner eben keine sittlichen Ansprüche an den Zuschauer stellen. Es ist letztlich eine „feige Liebe am fernen Objekt“, die nichts „kostet“, kein Risiko eingeht, weil vom Gegenüber kein sittlicher Anspruch an mich gestellt wird, jedenfalls nicht in dem Maße, wie das ein Mensch in einer realen, nicht gespielten Situation vermöchte. Damit ist nicht geleugnet, dass man im Spielfilm durch den transportierten kognitiven Gehalt das moralische Bewusstsein des Zuschauers stärken kann. Das stimmt, steht aber mit dem Thema der Virtualität in keinem direkten Zusammenhang. Im Spielfilm sind aber wegen der Dissoziation von Verhalten (funktional-relational) und Erleben Handlungen bedenkenlos möglich, die in der Realität unmoralisch sind, eben weil der „verprügelte“ Stuntman keinen wirklichen Schmerz erleidet, sondern sich nur verhält wie jemand, der Schmerzen empfindet.

Die so vom Zuschauer beobachteten Verhaltensmuster könnten dann aber vertraut werden (Abstumpfung) oder sogar zur Nachahmung einladen. Wenn dies so wäre, dann erfolgte hier schon ein erster Schritt der Abschwächung des Schlusses auf die beste Erklärung, der – wie gezeigt wurde – eine unverzichtbare Grundlage des moralischen Empfindens ist. Die Dissoziation von menschlichem Verhalten mit den normalerweise mit diesem Verhalten verbundenen Empfindungen wäre bereits im Gange. Unmerklich vielleicht wegen der insulären Partikularität der filmischen Erfahrung, die daher gegenüber der Fülle der Realität eben letztlich doch noch blass und unreal wirkt, aber die Stärke und Generalität des Schlusses auf die beste Erklärung wäre bereits verringert. Würde ein Mensch immer mehr und immer jünger und damit prägnanter in eine solche filmische Welt eintauchen, so sollte man vermuten, dass der unterminierende Effekt stärker würde. Die natürliche moralische Einstellung könnte abgeschwächt werden. Auf die jetzt naheliegende Frage, ob man diesen Effekt empirisch nachweisen kann, wird weiter unten noch eingegangen werden. Zunächst soll der Gedankengang weiter entwickelt werden.

Der Film stellt aber nur ein Übergangsphänomen zwischen realer und virtueller Welt dar. Das Computerspiel kommt einer virtuellen Welt im hier entwickelten Sinne schon viel näher. Die auftretenden Individuen sind reine Simulationen, keine höherstufigen Individuen mit einer Erlebnisperspektive. Sie sind nur komplexe Anordnungen von physischen Elementarteilchen auf einer Projektionsfläche, denen jede innere Einheit fehlt. Sie sind lediglich in einer Weise so arrangiert, dass sie gewisse funktionale Eigenschaften von Lebewesen (z. B. Bewegung im Raum) simulieren. Das geschieht heute noch unvollkommen, aber das Fernziel ist eine Isomorphie, die eine praktische Ununterscheidbarkeit impliziert. Da der Spieler durch aktives Eingreifen in das Spielgeschehen ein intensiveres Eintauchen (Immersion) in die virtuelle Welt erlebt, werden sich auch Verhaltensmuster nicht nur durch Abstumpfung oder Nachahmung verändern, sondern direkt praktisch eingeübt. Unter Berücksichtigung der lebenslangen Lernfähigkeit und neuronalen Plastizität wäre es naiv anzunehmen, dass dieses Verhalten nicht kausale Spuren im Nervensystem hinterlassen würde. Diese Spuren sind nichts anderes als erlernte Muster des Verhaltens, die in späteren Situationen wieder abgerufen werden können oder sich spontan einstellen oder aufdrängen. Gerade in diesem Zusammenhang ist es von Bedeutung daran zu erinnern, dass die reale Welt sich

IMPORTANT: When citing this article, please refer to the print-version:

**Pietraß, M. / R. Funiok: *Mensch und Medien*.
VS Verlag, Wiesbaden: 2010, 47-64.**

empirisch prinzipiell nicht von der virtuellen Welt unterscheidet, da die Eigenschaften des phänomenalen Erlebens anderer Personen nicht empirisch wahrnehmbar sind. Das neuronale Netzwerk wird also eine Tendenz zeigen, sich auch in der realen Welt auf die in der virtuellen Welt eingeübten Muster einzupendeln, um so auf Umweltsituationen adäquat und wie gelernt zu reagieren. Wenn das nicht so wäre, wäre ein Training von Piloten im Simulator unsinnige Zeitverschwendung. Auch Soldaten üben heute bereits das Kampfgeschehen in virtuellen Simulationen. Wenn die dort erworbenen Verhaltensmuster sich nicht bis zum quasi-automatischen Ablauf auch in der realen Welt verfestigen würden, wäre ein solches Training sinnlos. Genau hier liegt aber das Problem. Da der Spielende oder Trainierende weiß, dass in der virtuellen Welt Verhalten und Erleben dissoziiert sind, der relevante Schluss auf die beste Erklärung also nicht gilt, wird die Stärke dieses Schlusses, seine generelle Gültigkeit, unterminiert. Damit wird aber, wie gezeigt wurde, potenziell eine Säule des moralischen Bewusstseins unterminiert. Der Blick ins Gesicht der anderen Person impliziert nicht mehr direkt einen moralischen Anspruch an mich, weil ich äußerlich einen von diesem ununterscheidbaren Blick tausendmal erlebt habe, ohne dass er irgendeinen Anspruch an mich stellte.

Nun kann man mit guten Gründen vermuten, dass diese Unterminierung des Schlusses auf die beste Erklärung in der Praxis oft gering ausfällt, weil die dissoziierenden Erfahrungen partikulär und abgeschottet sind und von einer Reihe intensiver Erfahrungen in der realen Welt ausgeglichen werden. Solange dies der Fall ist, wird die handelnde Person den Bereich der virtuellen Welt sozusagen in Quarantäne isolieren können. Verhaltensmuster, die dort möglich sind, dürfen diesen eng umgrenzten Bereich nicht verlassen. Es wäre schön, wenn wir immer derart souverän mit unserem Gehirn umgehen könnten. Die Idee eines souverän über den verschiedenen neurophysiologisch eingespielten Verhaltensmustern schwebenden „Ichs“, das dann völlig autonom je nach Kontext entscheidet, welches Modul gerade aktiviert wird, ist aber sehr kartesisch, dualistisch und vermutlich falsch. Es gibt keinen Homunculus, der die neuronale Symphonie dirigiert. Fest eingespielte Muster haben eine Eigendynamik, bringen sich in das Konzert mit ein, ob man es will oder nicht.

Hinzu kommt, dass die Ausflüge in die virtuellen Welten oft genug mit einer gewissen Suchttendenz wiederholt und intensiviert werden, da sie mit gewissen Belohnungserfahrungen verbunden werden. Suchterzeugende Substanzen erhöhen die Menge an Dopamin an der Synapse. Über die Dopaminfreisetzung bei Computerspielen gibt es genügend Literatur, die im Kontext einer rein philosophischen Erörterung aber nicht weiter beachtet werden soll. Philosophisch sollte man eher an die eigene Erfahrung der Leserschaft appellieren, insbesondere an Erfahrungen des Eskapismus in Situationen, die von den Sorgen des Alltags vorübergehend entbinden und unmittelbare Bedürfnisbefriedigungen versprechen. Nicht wenige Eltern kennen die Notwendigkeit, das Spielverhalten ihrer Kinder in virtuellen Welten zeitlich rationieren zu müssen und werden dabei nicht selten mit einer Art von Entzugsphänomenen (craving) konfrontiert. Je perfekter die virtuellen Welten in den nächsten Jahrzehnten werden, desto häufiger wird sich eine schwer zügelbare Tendenz zum lang andauernden völligen Eintauchen in eine virtuelle Welt bemerkbar machen. Desto mehr werden dann aber auch die dort erworbenen Verhaltensmuster verfestigt und sie werden auch schwerer situativ isolierbar. Die natürliche moralische Einstellung, die auf einem Schluss auf die beste Erklärung beruht, wird dann fast unausweichlich weiter unterminiert. Weil sich der Schluss auf die intrinsische Ähnlichkeit des anderen mit mir nämlich in den virtuellen Welten nicht nur nicht bewährt, sondern sich zum Beispiel in einem Computerspiel als direkt hinderlich und kontraproduktiv erweist, muss er zwangsläufig bei einigen oder vielen Menschen seine universelle Gültigkeit, und damit an Stärke, einbüßen. In welchem Maße das auf das Verhalten Auswirkungen

IMPORTANT: When citing this article, please refer to the print-version:

**Pietraß, M. / R. Funiok: *Mensch und Medien*.
VS Verlag, Wiesbaden: 2010, 47-64.**

hat, ist eine offene, und sicherlich auch keine philosophische Frage. Die Philosophie kann gleichsam nur das Thema der gesellschaftlichen Aufmerksamkeit nahe legen, mehr als eine besorgte Frage denn als eine Antwort. Eine medienpädagogisch und medienpolitisch reflektierte Gesellschaft wird daher diesen Zusammenhang bedenken müssen und sich gegenüber einer unkontrollierten Tendenz zu immer stärkerem Eintauchen in virtuelle Welten gerade ihrer jüngeren und damit prägbaren Mitglieder kritisch zeigen. Wenn die hier vorgelegte Analyse korrekt ist, dann stehen die virtuellen Welten der realen Welt nicht einfach gleichwertig gegenüber. Weil es in ihnen keine intrinsischen Erlebnisperspektiven gibt, sind sie in gewisser Weise hohl, es fehlt ihnen der Reichtum der Erfahrung, der letztlich der realen Welt erlebte Intensität und Wert gibt.

Man wird sich nun fragen, ob die hier entwickelte philosophische These empirisch untersuchbar und bestätigbar ist. Dies mag bei einigen Einzelphänomenen gelingen, wird für die These in ihrer umfassenden Stärke aber nicht gelingen können. Man kann beispielsweise messen, ob Kinder direkt nach dem Spielen eines an gewaltsamen Aktivitäten reichen Computerspiels mehr zu aggressiven Handlungen neigen als eine Kontrollgruppe. Das sind ohne Zweifel interessante Untersuchungen. Die hier vorgelegte These legt es aber nahe, dass ein so tief verwurzeltes Verhaltensmuster wie die natürliche moralische Einstellung auf Grund der Anerkennung des Fremdpsychischen sich nicht im Rahmen von isolierbaren Versuchsbedingungen auf signifikante Weise ändern wird. Ein solcher Prozess ist so großflächig und schleichend, so holistisch und implizit, dass er sich gegen die Isolation unter Laborbedingungen sträubt. Um hier zu empirisch verwertbaren Ergebnissen zu kommen, müsste man zwei Gesellschaften vergleichen, die sich in allen Aspekten weitgehend ähneln, nur dass sie im Umgang mit medial vermittelten virtuellen Welten völlig andere Wege einschlagen. Dies ist in der globalisierten Welt nicht der Fall. Eine solche Kontrollgruppe gibt es nicht und wird es vermutlich nie geben. Im Tractatus schreibt Ludwig Wittgenstein den vielzitierten Satz: „Wir fühlen, dass selbst, wenn alle möglichen wissenschaftlichen Fragen beantwortet sind, unsere Lebensprobleme noch gar nicht berührt sind.“ (2007, 6.52) Die Frage danach, in welchem Umfang wir die reale Welt zu Gunsten von immer verfeinerten virtuellen Welten verlassen wollen, ist genau so ein Lebensproblem, auf das wir vernünftigerweise von den empirischen Wissenschaften keine Antwort erwarten können. Es ist letztlich eine Frage der Weltanschauung, der implizit gelebten oder explizit entwickelten Philosophie der Realität und der Virtualität, die eine Antwort auf diese Frage nahe legt, weil sie ein Werturteil impliziert. Die Welt, die durch reiche intrinsische Erlebnisperspektiven charakterisiert ist, die reale Welt, realisiert einen höheren Wert. Ich habe zu argumentieren versucht, dass ein ausufernder Aufenthalt in medial vermittelten virtuellen Welten den Blick auf diesen Reichtum und Wert der realen Welt trüben kann. Dieser liegt vor allem in der Intensität des bewussten Erlebens der Bewohner der realen Welt. Es ist diese Dimension, die in einer bloß simulierten Welt weitgehend fehlt. Wer diesen Verlust an Intensität und damit auch an Wert nicht mehr spürt, hat sich vielleicht schon eine rein funktionalistische Sicht der Wirklichkeit zu eigen gemacht. Aber das ist eben eine philosophische Entscheidung, die uns die empirische Wissenschaft nicht abnehmen kann.

IMPORTANT: When citing this article, please refer to the print-version:

**Pietraß, M. / R. Funiok: *Mensch und Medien*.
VS Verlag, Wiesbaden: 2010, 47-64.**

Literatur

- Brüntrup, Godehard (2004): Zur Kritik des Funktionalismus. In: Köhler, Wolfgang/ Mutschler, Hans-Dieter (Hrsg.): *Ist der Geist berechenbar? Philosophische Reflexionen*. Darmstadt: WBG, S. 58-76.
- Brüntrup, Godehard (2009): Natural Individuals and Intrinsic Properties. In: Honnefelder, Ludger/ Edmund Runggaldier/ Benedikt Schick (Hrsg.): *Unity and Time as Problem in Metaphysics*. Berlin: Walter de Gruyter, S. 237-252.
- Haugeland, John (1993): Pattern and Being. In: Dahlboom, Bo (Hrsg.): *Dennett and his Critics*. Cambridge: Blackwell, S. 53-69.
- Hume, David (1886): *A Treatise of Human Nature* (zuerst 1739). London: New Edition.
- Russell, Bertrand (1927): *The Analysis of Matter*. London: Routledge.
- Unger, Peter (2006): *All the Power in the World*. Oxford: OUP.
- Whitehead, Alfred N. (1997): *Science and the Modern World* (zuerst 1925). New York: The Free Press.
- Wittgenstein, Ludwig (2007) : Logisch-Philosophische Abhandlung. In: Wilhelm Ostwald (Hrsg.): *Annalen der Naturphilosophie* 14 (1921). Abgedruckt in Band 1 der Wittgenstein Werkausgabe, Stuttgart. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.